**Mercados**

Toda empresa busca el resultado óptimo

Ese resultado óptimo puede ser

Máxima ganancia

Resultado 0

Mínima perdida

La Q óptima es el Nº de productos que me permite tener el resultado ópt.

Es imprescindible conocer la D→IT. También conocer los CT.

Además, en que contexto de mercado se encuentra.

Estructuras de mercado

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Oferta (S) | Demanda (D) | Tipo de mercado | competencia |
| muchos | muchos | C. Perf. (+ otras condiciones) | perfecta |
| 1 | Muchos | Monopolio |  |
| muchos | 1 | Monopsonio | Competencias |
| pocos | muchos | Oligopolio | Imperfectas |
| muchos | pocos | Oligopsonio |  |
| muchos | muchos | C. monopolística |  |

\*pocos en relación con si uno toma una decisión afecta al resto

Reglas para la obtención del resultado óptimo

Según enfoque marginal:

(P, Ime, Img, Cme, Cmg)

Toda empresa comienza con una perdida igual al CFT, las primeras unidades producidas y vendidas suman al costo mas que al ingreso (Cmg〉Img) por eso empeoran el resultado de inicio esto ocurre hasta la QPés. Luego de esa Q, cada unidad producida y vendida suma al ingreso mas que al costo (Cmg〈Img) eso genera que estas unidades mejoren el resultado total, esto ocurre hasta la QÓpt. Pasado ese punto el resultado total vuelve a empeorar.

QPés

QÓpt

Q

Img

Cmg

Img

Cmg

Según enfoque total

(IT, CT, Rdo Total)

CFT

QPés

QÓpt

RT

Q

Máxima Ganancia

Resultado 0

Min. Perd. Permanencia a corto plazo

Min. Perd. Pto min de explotación

Min. Perd. Situación de cierre

Condición de permanencia en el mercado

Corto plazo

P≥CVme

IT≥CVT

Largo plazo

P≥Cme

IT≥CT

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Enfoque marginal | Enfoque  total |
| Máxima  Ganancia | P>Cme | IT>CT |
| Resultado 0  cero | P=Cme | IT=CT |
| Min. Perd. Perm A corto plazo | P<Cme  P>CVme | IT<CT  IT>CVT |
| Min Perd Pto Min explotación | P<Cme  P=CVme | IT<CT  IT=CVT |
| Min Perd Sit.  De cierre | P<Cme  P<CVme | IT<CT  IT<CVT |